

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Saat ini teknologi telah berkembang dengan pesat dan dapat dirasakan di berbagai bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Pengaruh dari berkembangnya teknologi di bidang pendidikan adalah munculnya *e-learning* dan sistem ujian dengan berbasis komputer, ini menjadi sebuah tantangan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Salah satu cara untuk meningkatkan proses pembelajaran sekaligus hasil pembelajaran mahasiswa yaitu dengan berinovasi pada bidang pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu multimedia. Hofsteder (dalam Darmawan, 2012, hlm. 32), mengemukakan bahwa “multimedia dapat dipandang sebagai teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”.

Karena perkembangan teknologi yang semakin pesat, pada tahun 2019 Presiden Republik Indonesia Pak Joko Widodo dalam CNN Indonesia (2019), Kompas.com (2019), dan Warta Ekonomi Online (2019) meminta agar Nadiem Makarim sebagai menteri pendidikan dan kebudayaan memanfaatkan teknologi untuk mempercepat kualitas pendidikan agar memiliki standar yang rata dan efisien yang memudahkan guru dan murid dalam belajar. Sementara itu sesuai Standar Nasional Pendidikan Tinggi dalam Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 pada Pasal 19 ayat 1 menyebutkan dalam proses pembelajaran harus dapat mendorong peserta didik untuk belajar. Sedangkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 pasal 20 tentang tugas Dosen dan Dosen menuntut dosen untuk merencanakan dan mengembangkan materi pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komputer yang semakin berkembang akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan multimedia pembelajaran. Bukti nyata dari pengaruh tersebut yaitu dengan adanya multimedia pembelajaran model *instructional games* yang saat ini banyak dikembangkan untuk membantu meningkatkan

mutu pembelajaran. Multimedia *instructional games* merupakan salah satu multimedia yang termasuk pada kelompok multimedia pembelajaran berbantu komputer atau *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI adalah suatu sistem penyampaian materi

pembelajaran dengan berbasis mikroprosesor yang dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut (Setianinggrum, 2014, hlm. 1).

Pada pelaksanaannya *instructional games* memiliki beberapa karakteristik yang harus ditempuh dalam pembuatannya sebagai model pembelajaran, yaitu memiliki tujuan, aturan, kompetisi, tantangan, khayalan, keamanan, dan hiburan (Rusman, 2012, hlm. 122). Dan *instructional games* diambil karena saat ini *games* diminati oleh berbagai kalangan. Hal ini disampaikan oleh Menteri Komunikasi dan Informatika Rudiantara dalam KOMINFO (2019) bahwa *gamers* Indonesia mencapai angka 43 juta *gamers*. Maka *instructional games* menjadi media yang bisa dipilih meningkatkan minat pengguna dalam mengembangkan kemampuannya dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kelebihan *instructional games* ini, maka pembelajaran dapat diterapkan di dalamnya yang terdiri dari teori dan praktek seperti pada pembelajaran pajak.

Pada kurikulum 2013 untuk Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan yang sudah di revisi berdasarkan keputusan direktur jenderal pendidikan dasar dan menengah nomor : 330/D.D5/KEP/KR/2017 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran muatan nasional (A), muatan kewilayahan (B), dasar bidang keahlian (C1), dasar program keahlian (C2), dan kompetensi keahlian (C3), Pajak diajarkan untuk bidang keahlian bisnis dan manajemen, program keahlian akuntansi dan keuangan, serta kompetensi keahlian akuntansi dan keuangan lembaga yang termasuk kedalam kompetensi keahlian atau C3. Sedangkan pada jurusan Akuntansi, Pendidikan Akuntansi, atau pada beberapa jurusan yang berhubungan dengan Pajak pada perguruan tinggi, mata kuliah yang terkait dengan pajak merupakan bagian dari kurikulum inti, hal ini diatur dalam Kepmendiknas No. 232 Tahun 2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa.

Pajak penghasilan (PPh) adalah pajak yang dikenakan kepada orang pribadi atau badan atas penghasilan yang diterima atau diperoleh dalam suatu Tahun Pajak (Widyaningsih, 2017, hlm. 4). Pajak tersebut memiliki peraturan, tarif pajak, dan beberapa

cara perhitungan yang berbeda. Sementara menurut pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa angkatan 2016 kelas B program studi Pendidikan Akuntansi Universitas Pendidikan Indonesia, sekitar 79,5% mahasiswa dari total 44 mahasiswa selain peneliti menyatakan kesulitan saat mempelajari mata kuliah pajak, kesulitan yang dialami berupa mengingat pasal, peraturan, tarif pajak, dan cara perhitungan yang lebih dari satu dan berbeda. Sekitar 63,6% dari total mahasiswa juga mengaku mengalami kejenuhan saat mempelajari mata kuliah pajak. Dan alasan yang diungkapkan oleh sebagian besar responden adalah kurangnya media pembelajaran yang mendukung.

Atas dasar uraian di atas jika dilihat dari cara menstimulus kemampuan mahasiswa dalam perhitungan pajak penghasilan (PPh) Pasal 21 saat ini, masih menggunakan media *power point* atau guru hanya memberikan materi untuk dibaca oleh mahasiswa dan dengan model pembelajaran *teacher center* dan metode ceramah atau demonstrasi dan kurangnya simulasi dan hal ini memberikan efek jenuh bagi mahasiswa dan menyebabkan mahasiswa tidak secara penuh memperhatikan dosen, sedangkan untuk memahami pajak penghasilan (PPh) Pasal 21, mahasiswa harus memperhatikan dosen sehingga peraturan, tarif pajak, dan cara perhitungan pajak bisa dipahami dengan baik. Oleh karena itu diperlukan media yang dapat mendukung pembelajaran secara mendalam tentang peraturan, tarif pajak, dan cara perhitungan pajak. Salah satu bentuk dukungan tersebut dapat difasilitasi melalui multimedia *instructional games* "*Tax on Someone's Salary*" sebagai media pendukung pembelajaran Pajak.

Maka dari itu multimedia *instructional games* ini dibuat dengan tujuan sebagai media pembelajaran pendukung mahasiswa untuk mempelajari tentang konsep dan perhitungan Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 pada mata kuliah Pajak. Selain itu, multimedia *instructional games* ini dibuat dengan tujuan diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran dan memotivasi mahasiswa agar lebih bersemangat dan menghindari terjadinya kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Uraian latar belakang tersebut menjadi dasar pemikiran peneliti untuk melakukan penelitian skripsi mengenai Pengembangan Multimedia *Instructional Games* "*Tax on Someone's Salary*" sebagai Media Pendukung Pembelajaran Pajak.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Materi Pajak dipandang sebagai salah satu materi yang sulit dikuasai oleh mahasiswa, karena dalam bahasan tersebut mengandung banyak pasal, peraturan, tarif pajak, dan beberapa cara perhitungan yang berbeda. Salah satunya Pajak penghasilan (PPh) Pasal 21 yang memiliki peraturan, tarif pajak, dan beberapa cara perhitungan yang berbeda. Selain itu, mahasiswa juga mengaku mengalami kejenuhan saat pembelajaran pajak berlangsung.

Oleh sebab itu, sejalan dengan teori behaviorisme yang memandang bahwa belajar merupakan kegiatan yang bersifat mekanistik antara stimulus dan respons (Baharudin & Wahyuni, 2010, hlm. 87). Thorndike (dalam Budiningsih, 2005, hlm. 21) mengartikan stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui indra. Sedangkan respons yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan atau tindakan. Maka diperlukan sesuatu yang dapat menstimulus terjadinya kegiatan belajar.

Salah satu yang bisa digunakan untuk menstimulus terjadinya kegiatan belajar yaitu adanya media pembelajaran. Briggs dalam Hamzah B. Uno (2007, hlm. 114) mengatakan media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang pembelajaran untuk belajar. Kemudian menurut Ibrahim dkk. (2004), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa/mahasiswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu dan menstimulus mahasiswa untuk dapat belajar secara interaktif dan menyenangkan adalah media pembelajaran multimedia *instructional games*.

Selain itu Thorndike (dalam Firliani, dkk, 2019, hlm. 834-836) mengemukakan tiga hukum pokok dalam belajar yaitu : Hukum kesiapan (*law of readiness*), hukum latihan (*law of exercise*), dan hukum akibat (*law of effect*). Dimana kegiatan untuk menghasilkan tindakan yang cocok dan memuaskan untuk merespon suatu stimulus yaitu multimedia *instructional games* ini dan hal terdapat pada hukum latihan (*law of exercise*). Multimedia

instructional games digunakan sebagai media pembelajaran yang akan menstimulus pengguna dan akan digunakan sebagai media yang dijadikan latihan untuk pembelajaran.

Multimedia *instructional games* dapat dimasukkan konten materi Pajak penghasilan (PPh) Pasal 21. Dalam menguasai konsep Pajak penghasilan (PPh) Pasal 21, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan tentang Pajak penghasilan (PPh) Pasal 21. Oleh sebab itu, multimedia *instructional games* yang dikembangkan mampu membuat mahasiswa menguasai konsep Pajak penghasilan (PPh) Pasal 21 serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Hal ini juga disampaikan oleh Munir (2017, hlm. 87) yang mengungkapkan “melalui pembelajaran lewat permainan, penelitian empiris telah menunjukkan bahwa permainan memiliki dampak positif dalam pemahaman konseptual, penyelesaian masalah, kemampuan, berpikir kritis, kemandirian, dan kemampuan berpikir cepat lainnya”. Sebagaimana telah dilakukan penelitian terdahulu oleh Heru (2018, hlm. 12-13) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif game sebagai media pembelajaran memiliki efek potensial, hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai hasil tes belajar siswa 92,29 dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), juga mendapatkan penilaian kategori baik dari siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Mariati (2006, hlm. 189) menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif game mendapatkan respon sangat setuju dari aspek motivasi belajar, aspek efektivitas media, aspek aktivitas belajar, dan aspek manfaat bagi siswa sebagai media pembelajaran. Dan penelitian yang dilakukan oleh Suryani, dkk (2014, hlm. 12) menyimpulkan hal yang sama bahwa multimedia interaktif game sebagai media pembelajaran yang dikembangkan efektif / memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan multimedia *instructional games* “*Tax on Someone’s Salary*” sebagai media pendukung pembelajaran Pajak.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka terdapat 3 tahap dalam penelitian ini yaitu pengembangan, evaluasi, dan respon pengguna. Maka dapat dikemukakan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

Yustika Puspitasari, 2021

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INSTRUCTIONAL GAMES “TAX ON SOMEONE’S SALARY” SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN PAJAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimana mengembangkan multimedia *instructional games* “*Tax on Someone’s Salary*” sebagai media pendukung pembelajaran Pajak?
2. Bagaimana kelayakan (validasi) multimedia *instructional games* “*Tax on Someone’s Salary*” sebagai media pendukung pembelajaran Pajak?
3. Bagaimana tanggapan pengguna terhadap multimedia *instructional games* “*Tax on Someone’s Salary*” sebagai media pendukung pembelajaran Pajak yang telah dikembangkan?

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan maksud dan tujuan dari pengembangan yang akan dicapai, sebagai berikut:

1. Mengembangkan multimedia *instructional games* “*Tax on Someone’s Salary*” sebagai media pendukung pembelajaran Pajak.
2. Memverifikasi kelayakan multimedia *instructional games* “*Tax on Someone’s Salary*” sebagai media pendukung pembelajaran Pajak.
3. Mendeskripsikan tanggapan pengguna terhadap multimedia *instructional games* “*Tax on Someone’s Salary*” sebagai media pendukung pembelajaran Paja yang telah dikembangkan.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai multimedia *instructional games* pada pembelajaran pajak ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan serta keilmuan mengenai multimedia *instructional games*. Serta untuk mengembangkan pengetahuan mengenai konsep *Tax on Someone’s Salary* atau konsep PPh Pasal 21. Dan diharapkan dapat mempermudah dan memotivasi mahasiswa dalam memahami materi pajak yang diberikan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi mahasiswa diharapkan menjadi media pembelajaran yang menarik dan mudah diaplikasikan baik sebagai pendukung pembelajaran di kelas, maupun belajar secara individu di rumah.
- b. Bagi dosen diharapkan dapat menjadi tambahan referensi terkait dengan pembuatan alternatif media pembelajaran berbasis multimedia *instructional games*.
- c. Bagi peneliti sebagai seorang calon pendidik diharapkan dapat menambah kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran untuk alternatif dari multimedia *instructional games* “*Tax on Someone’s Salary*” sebagai media pendukung pembelajaran Pajak.